**Seleção de Documentos HTML – querySelctor**

document.querySelector - Seleciona um elemento escrito no html



Neste caso a variável listaDeTeclas são todos os elementos no html que tem a classe tecla.

**Váriavel Constante - const**

É um tipo de variavel para atribuição fixa ou que não sobre alteração



**Variavel Dinâmica – let**

É um tipo de variavel que sempre recebe um valor novo



**Função Play**

.play() - função JavaScript que faz o pay do audio.

****

**Funções com Parâmetros**

Parametro é algo que deve ser fornecido para função pois é através do que foi passado no parametro que a função irá funcionar corretamente.

Exemplo de função:

Texto

Descrição gerada automaticamente

No exemplo a cima o paramêtro da função é o “idElementoAudio” ,ou seja, dependendo do idElementoAudio que é passado para esta função será o som que irá reproduzor.

Descrevendo esta função: Função tocaSom dependendo do idElementoAudio irá selecionar o elemento através do seu id no códio html e o .play(); irá fazer a reprodução deste audio.

**Funções Anonimas**

São funções sem nomes com objetivo de ser um valor de algum atributo ou váriavel.

**Textos Dinâmicos**

Existe uma funcionalidade no JavaScript chadade de .classList que tem o objetivo de listar as classes de uma determina exemplo a lista de teclados:

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

**Eventos do Teclado**

ListadeTeclados[].classList.add : O .add é uma funcionalidade no JavaScript do classList para adicionar.Lembre-se que toda função precisa de parenteses () para ser chamada.

Apertar tecla do teclado: Existe uma funcionalidade chamada .onkeydown (quando a tecla do teclado esta precionada).

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Tecla.classList.add(‘ativa’) o ativa entreparenteses e dentro de aspas significa que o botão quando precionado ficará aparecendo que foi precisionado na visualização da pagina.

Para remover o sinal que aparece que a tecla esta apertada use: ListaDeTeclas[].classList.remove(‘ativa’) referesse a remover o ativa adicionado no código anteriormente.

Atributo